

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi mobile berbasis android ini yang diberi nama Penerapan Aplikasi Transaksi Dan *Monitoring* Memanfaatkan Teknologi *Geofencing* Karyawan Koperasi Simpan Pinjam Dan Pembiayaan Syariah Artha Abadi Berbasis *Android*. Fase fase dalam *prototyping* adalah analisis kebutuhan, membangun *prototyping*, evaluasi *prototyping*, membangun sistem, menguji sistem, evaluasi sistem dan yang terakhir adalah pengimplementasian sistem. Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini secara rinci dapat dilihat sebagai berikut:

1.1.2 Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisa mengenai kebutuhan dalam pembuatan aplikasi yang meliputi analisis kebutuhan masalah dan analisis alat yang digunakan dalam pembuatan aplikasi penerapan aplikasi transaksi dan *monitoring* memanfaatkan teknologi *geofencing* karyawan koperasi simpan pinjam dan pembiayaan syariah Artha Abadi berbasis *android android*.

4.1.1.1 *Objek Penelitian*

Objek penelitian merupakan permasalahan yang telah diteliti oleh peneliti. Objek penelitian yang peneliti pilih adalah manajemen sistem transaksi dan monitoring pada koperasi simpan pinjam dan pembiayaan syariah Artha Abadi Jepara.

4.1.1.2 *Analisa Kebutuhan Data dan Informasi*

Setelah dilakukan analisa kebutuhan data dan informasi yang akan diambil oleh peneliti untuk aplikasi transaksi dan monitoring pada KSPPS Artha Abadi Jepara adalah data nasabah, data transaksi dan juga data lokasi pada perangkat karyawan.

4.1.1.3 Analisa Kebutuhan *Fungsionalitas*

Analisa kebutuhan fungsionalitas merupakan analisis beberapa fungsi yang diperlukan dalam sistem aplikasi berdasarkan angket responden terhadap beberapa karyawan yang telah dilakukan, fungsi yang diperlukan dalam sistem aplikasi tersebut sebagai berikut :

1. Karyawan dapat menjalankan sistem aplikasi dimana dan kapan saja untuk melakukan proses transaksi pada nasabah.
2. Ketua KSPPS dapat mengetahui laporan harian yang sudah dilakukan oleh karyawan.
3. Ketua KSPPS dapat mengetahui lokasi keberadaan karyawan kapanpun saat jam kerja.

2.1.1.4. Analisa Kebutuhan Alat

Peralatan yang digunakan dalam membuat aplikasi penerapan aplikasi transaksi dan *monitoring* memanfaatkan teknologi *geofencing* karyawan koperasi simpan pinjam dan pembiayaan syariah Artha Abadi berbasis *android* antara lain:

1) Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam membuat aplikasi penerapan aplikasi transaksi dan *monitoring* memanfaatkan teknologi *geofencing* karyawan koperasi simpan pinjam dan pembiayaan syariah Artha Abadi berbasis *android* yaitu menggunakan laptop dan *smartphone android* dengan spesifikasi sebagai berikut :

a. Laptop

- *Operating System* : *Windows 10*
- *Processor* : *Intel Core i5-7200U*
- *Memory* : *12 GB*
- *Hardisk* : *SSD Samsung 256 GB EVO 860 + HDD WD 1 TB*

b. *Smartphone*

- *Operating System* : *Android 9+ (Pie)*
- *Jaringan* : *GSM/CDMA/LTE*
- *Ukuran layar* : *6.4 Inch 1080 x 2340 pixels*

- *CPU/RAM* : *Octa-core (4x2.3 GHz Cortex-A73 & 4x1.7 GHz Cortex-A53)/ 4 GB.*

2) Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan pada laptop untuk membuat aplikasi sebagai berikut :

- *Android Studio*
- *Visual Studio Code*
- *Flutter*
- *Android JDK*
- *Java JDK*
- *Star UML*
- *Enterprise Architec*

3) Data

Data yang digunakan dalam menjalankan aplikasi geofence dan transaksi pada KSPPS Artha Abadi Jepara antara lain :

- Data Nasabah
- Data Transaksi
- Data Karyawan

4.1.2. Membangun Prototyping

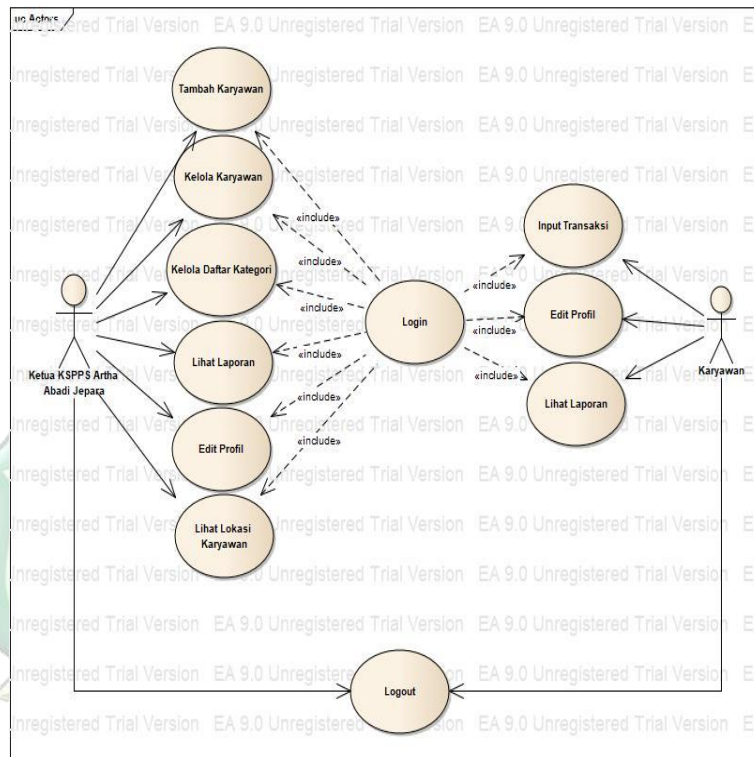
Pada fase ini peneliti membuat sebuah perancangan sementara yang bertujuan untuk membuat sebuah gambaran nyata tentang aplikasi yang akan digunakan oleh karyawan dan ketua KSPPS Artha Abadi Jepara. Perancangan tersebut berupa format input dan output sederhana agar peneliti, karyawan dan ketua KSPPS Artha Abadi Jepara mengetahui kedepannya fitur apa saja yang akan ditambahkan pada sebuah aplikasi tersebut. Berikut adalah beberapa perancangan yang dilakukan peneliti untuk membangun prototype awal antara lain :

4.1.2.1. Perancangan *Use Case Diagram*

Use case diagram mendefinisikan fitur-fitur yang ada dalam penerapan aplikasi transaksi dan *monitoring* memanfaatkan teknologi *geofencing* karyawan

koperasi simpan pinjam dan pembiayaan syariah Artha Abadi berbasis *android*. *Use case diagram* menunjukkan adanya interaksi antara karyawan, sistem dan admin, dimana karyawan adalah pegawai KSPPS Artha Abadi Jepara, sistem adalah *Si Toring* dan admin adalah pemegang otoritas dari sebuah aplikasi *Si Toring*. *Use case diagram* dapat dilihat pada gambar dibawah :

Gambar 4.1 Use Case Diagram Si Toring



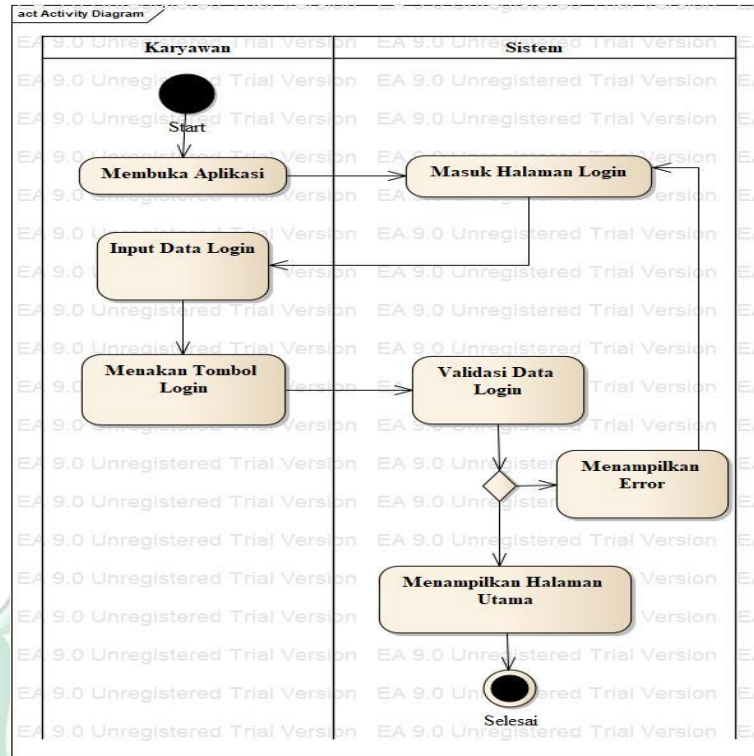
4.1.2.2. Activity Diagram

Activity diagram sebagai gambaran tentang aliran kerja sistem aplikasi saat *user* menjalankan aplikasi. *Activity diagram* lebih berfokus pada aktivitas yang dilakukan oleh sistem bukan apa yang dilakukan oleh karyawan dan admin.

Berikut adalah *activity diagram* dari aplikasi *Si Toring*

1. Activity Login Karyawan

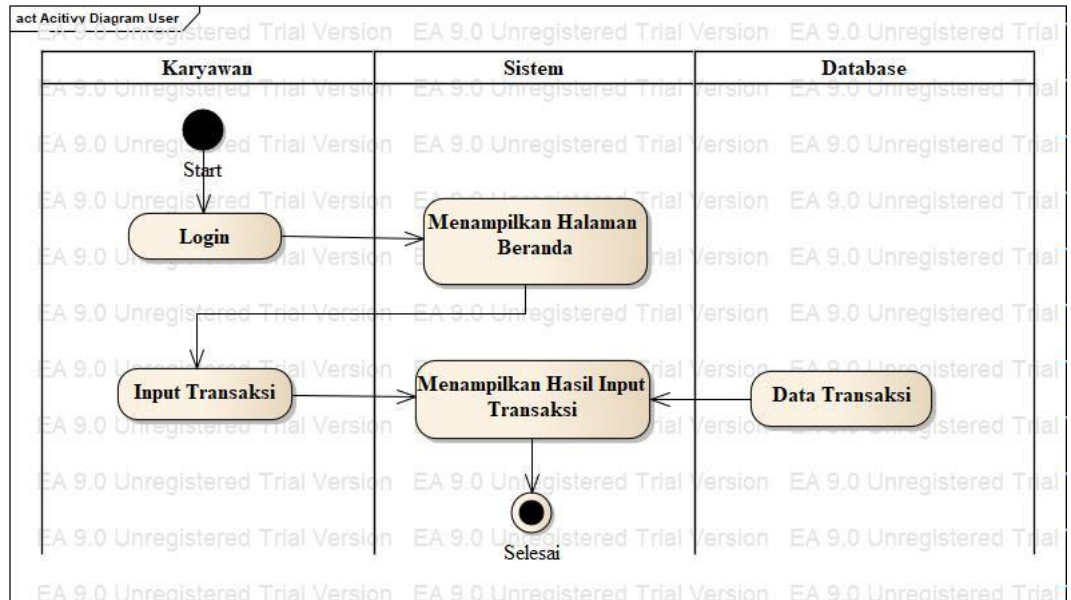
Gambar 4.2 Activity Diagram Login Karyawan



Pada activity login ini karyawan membuka aplikasi dan sistem menampilkan halaman login kemudian karyawan memasukkan data login mulai dari username dan password. Jika data benar maka Si Toring akan mengarahkannya ke menu beranda, tetapi jika salah maka Si Toring akan menampilkan username atau kata sandi salah.

2. Activity Tambah Transaksi Karyawan

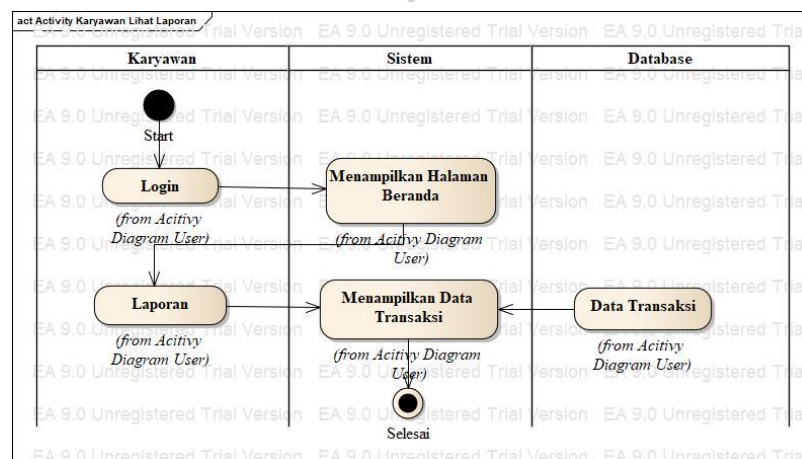
Gambar 4.3 Activity Diagram Tambah Transaksi Karyawan



Pada *activity* diagram tambah transaksi dimulai dari karyawan membuka aplikasi Si *Toring* kemudian mengisi data *login* yang jika benar akan diarahkan ke halaman utama beranda. Setelah itu karyawan menekan fitur transaksi dan disaat itulah karyawan bisa menginput atau menambah data baru dari nasabah. Jika sudah mengisi maka karyawan tinggal menekan tombol simpan, maka secara otomatis data nasabah tersebut akan tersimpan pada Data Base.

3. Activity Lihat Laporan Karyawan

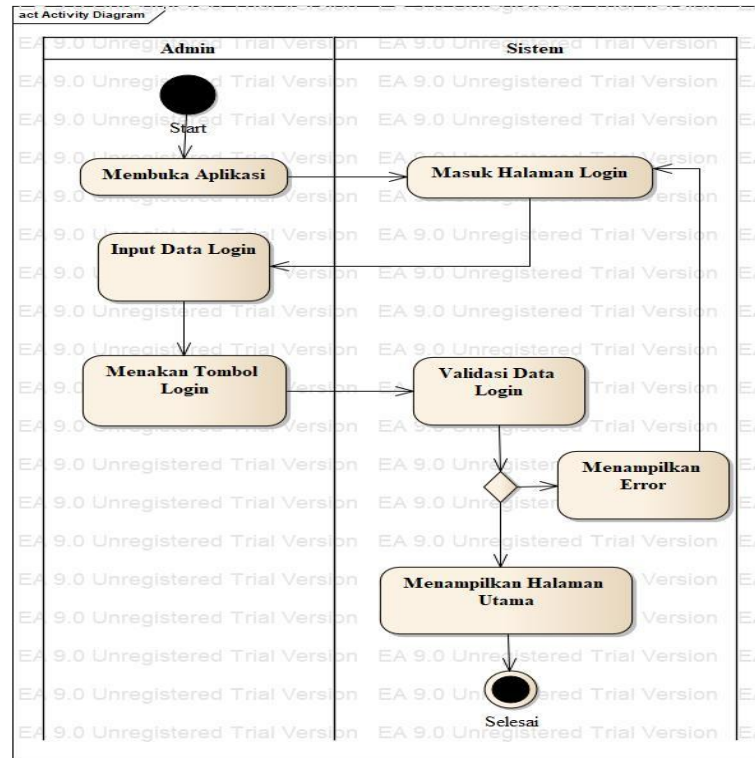
Gambar 4.4 Activity Diagram Lihat Laporan Karyawan



Pada *activity* diagram lihat laporan transaksi pada karyawan, karyawan dapat mengetahui data transaksi yang pernah diinput pada menu laporan.

4. *Activity Login Admin*

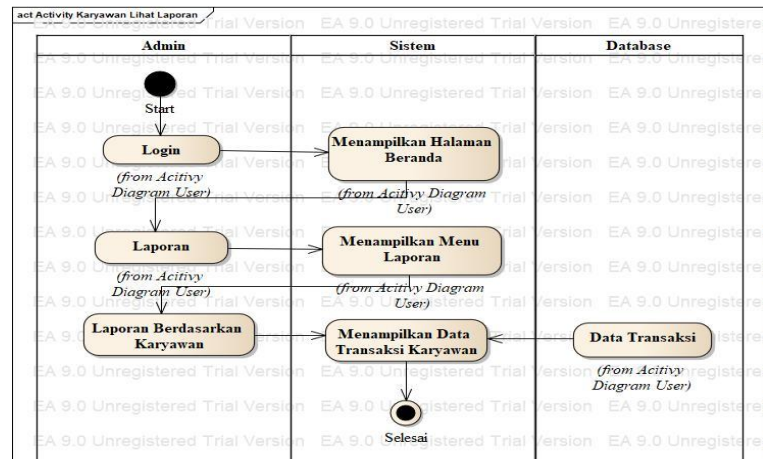
Gambar 4.5 Activity Diagram Login Admin



Pada *activity login* ini karyawan membuka aplikasi dan sistem menampilkan halaman login kemudian admin memasukkan data login mulai dari username dan password. Jika data benar maka Si Toring akan mengarahkannya ke menu beranda, tetapi jika salah maka Si *Toring* akan menampilkan username atau kata sandi salah.

5. Activity Lihat Laporan Admin

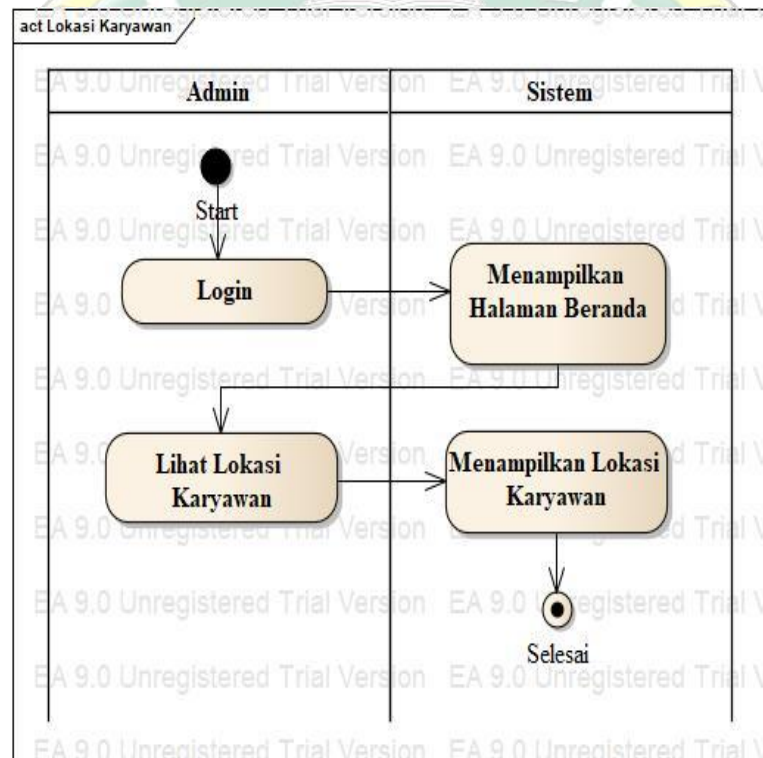
Gambar 4.6 Activity Diagram Lihat Laporan Admin



Pada *activity* diagram lihat laporan transaksi karyawan, admin dapat mengetahui seluruh data transaksi yang pernah diinput pada menu karyawan secara *real time*.

6. Activity Lihat Lokasi Karyawan

Gambar 4.7 Activity Diagram Lihat Lokasi Karyawan



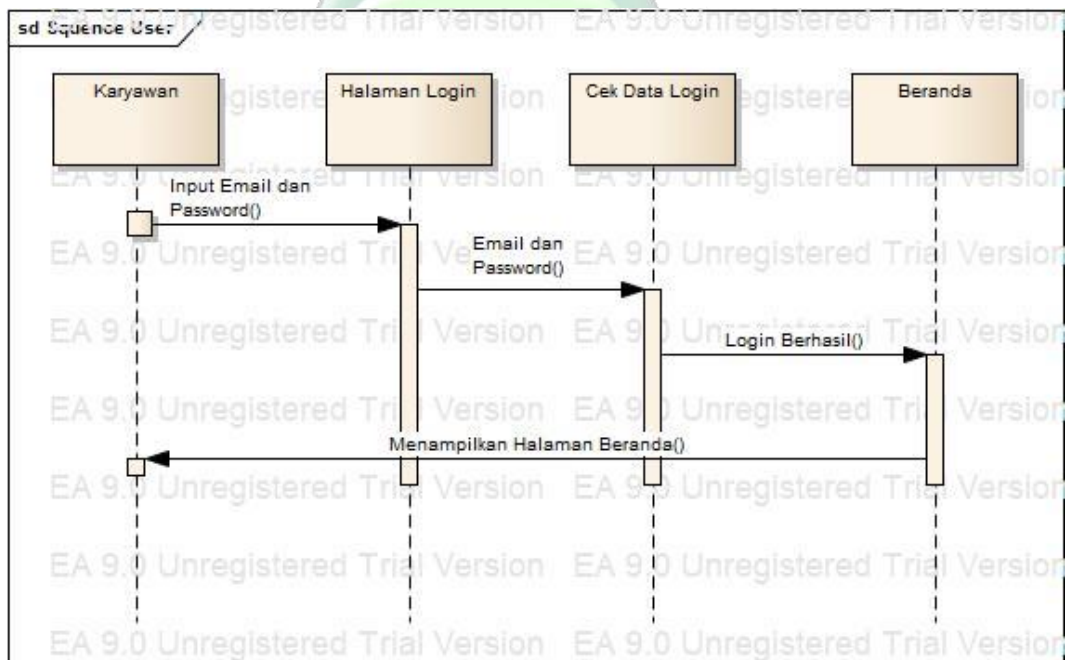
Pada *activity* lihat lokasi karyawan. Admin bisa melihat lokasi karyawan dengan menekan fitur lihat lokasi karyawan, kemudian sistem kan menampilkan keberadaan lokasi karyawan.

4.1.2.3. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek dan terjadi komunikasi antar objek. *Sequence* disusun berdasarkan urutan waktu. Berikut ini merupakan *sequence* diagram dari aplikasi Si *Toring*.

1. *Sequence* Diagram Login Karyawan

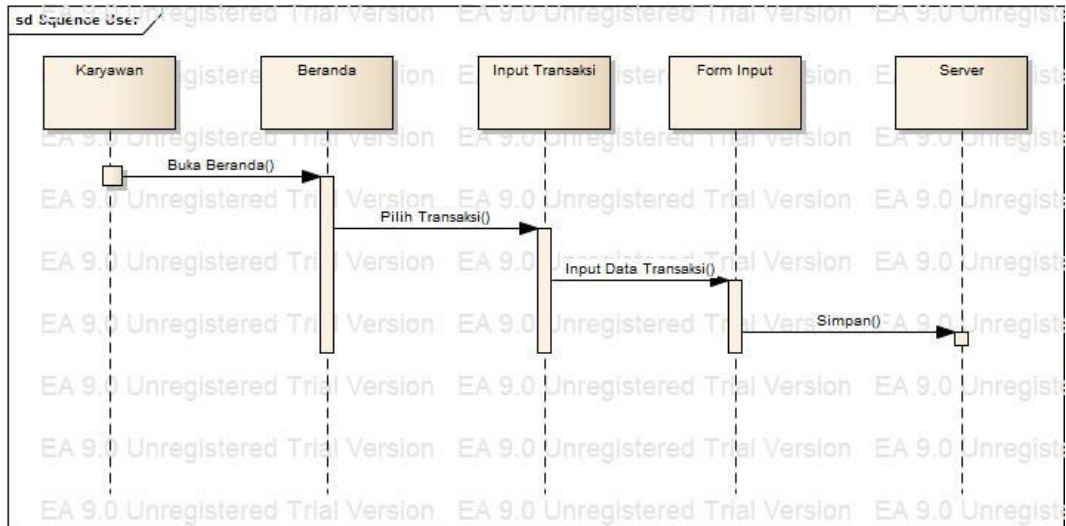
Gambar 4.8 *Sequence* Diagram Login Karyawan



Pada *Sequence* Login Karyawan merupakan sebuah proses dimana karyawan bisa memasuki halaman utama aplikasi Si *Toring* karyawan dengan memasukkan data *login* berupa username dan password.

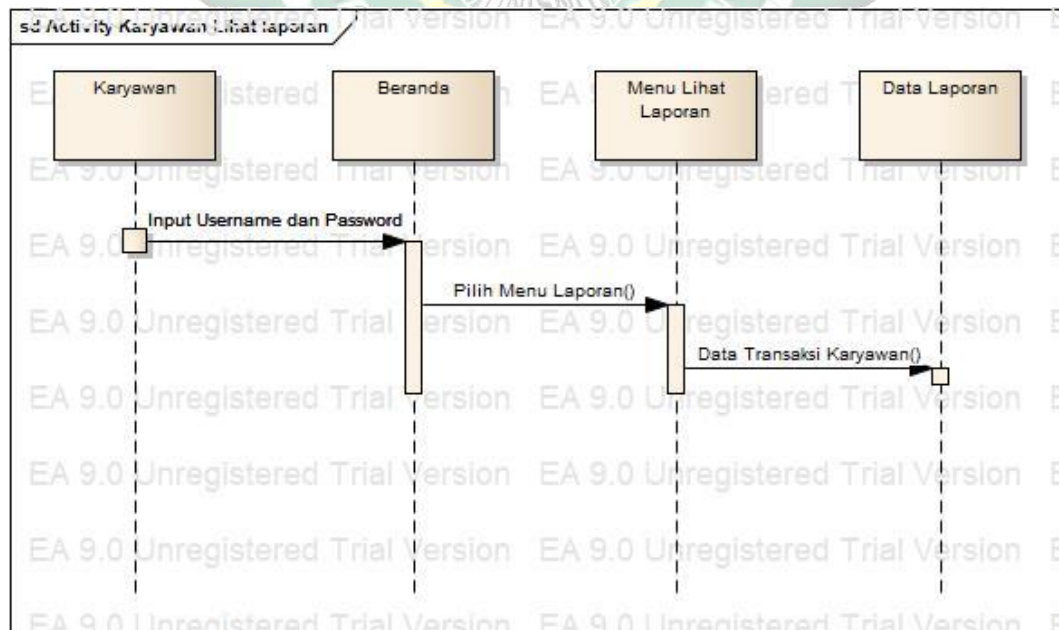
2. Sequence Tambah Transaksi pada Karyawan

Gambar 4.9 Sequence Diagram



3. Sequence Lihat Laporan pada Karyawan.

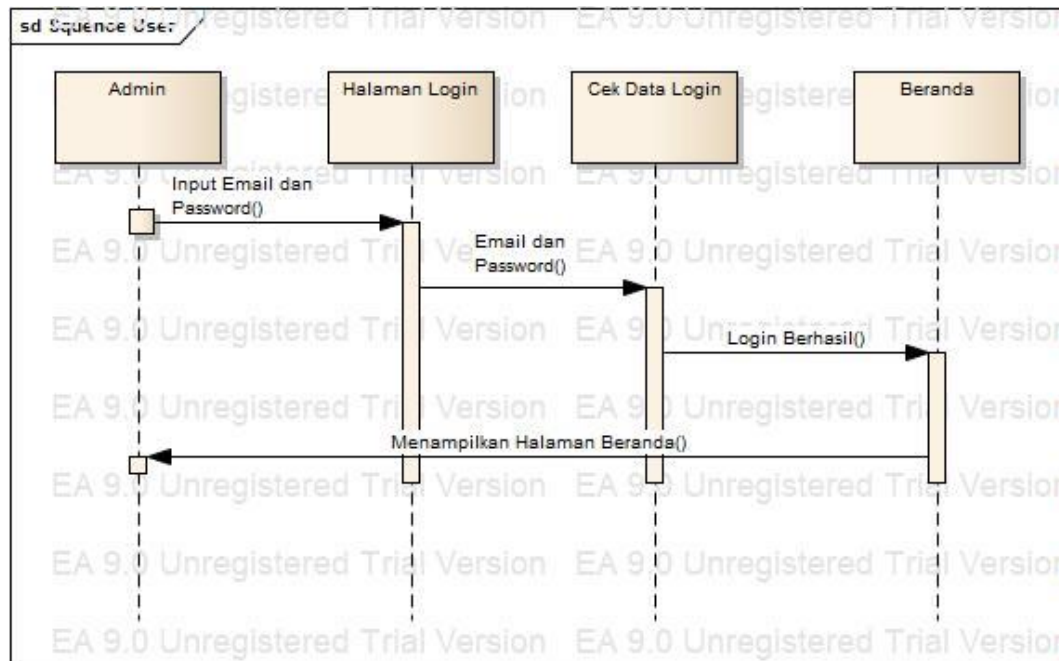
Gambar 4.10 Sequence Diagram Lihat Laporan pada Karyawan



Pada diagram ini sistem akan memproses untuk menampilkan data transaksi yang sudah berlangsung dimana data tersebut merupakan data yang diinput oleh karyawan.

4. Sequence Diagram Login Admin

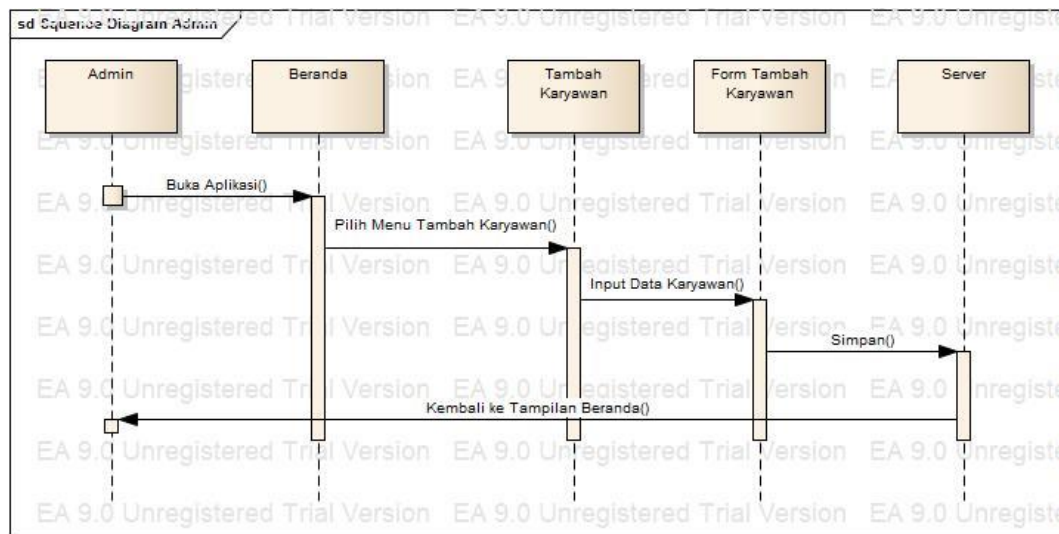
Gambar 4.11 Sequence Diagram Login Admin



Pada *Sequence Login Karyawan* merupakan sebuah proses dimana karyawan bisa memasuki halaman utama aplikasi Si *Toring* karyawan dengan memasukkan data *login* berupa username dan password.

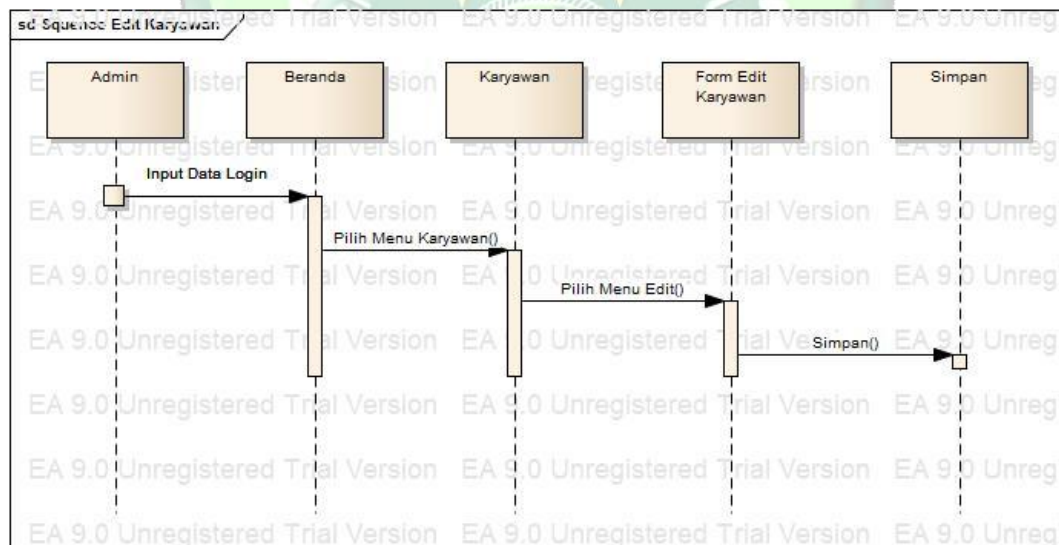
5. Sequence Admin Tambah Karyawan

Gambar 4.12 Sequence Diagram



6. Sequence Admin Edit Karyawan

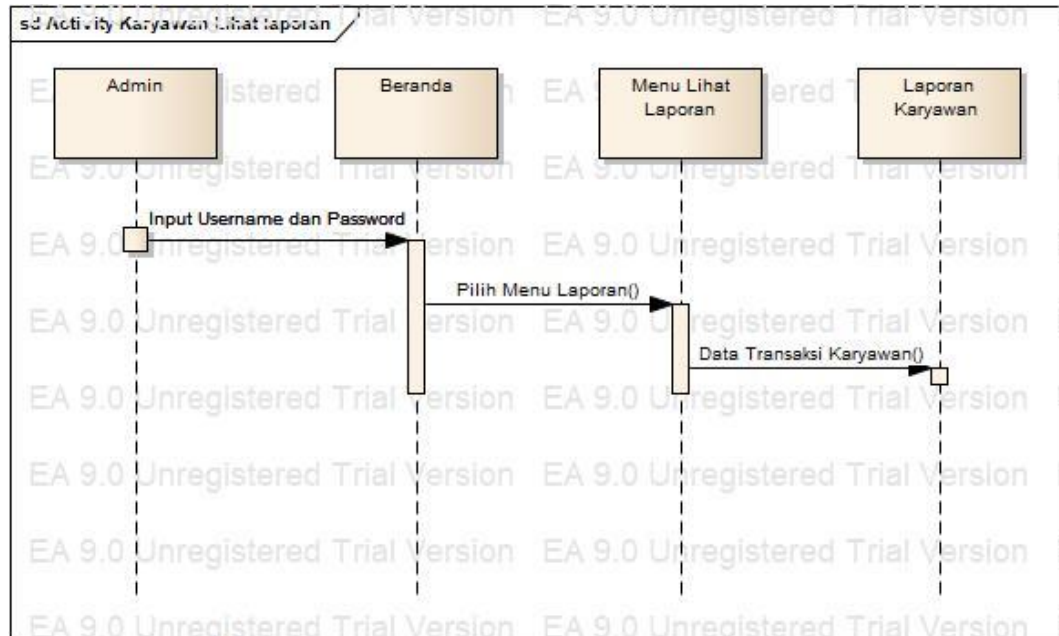
Gambar 4.13 Sequence Diagram Admin Edit Karyawan



Pada diagram ini admin dapat mengedit karyawan mulai mengedit nama, nomer telp, user id hingga status kepegawaian.

7. Sequence Admin Lihat Laporan

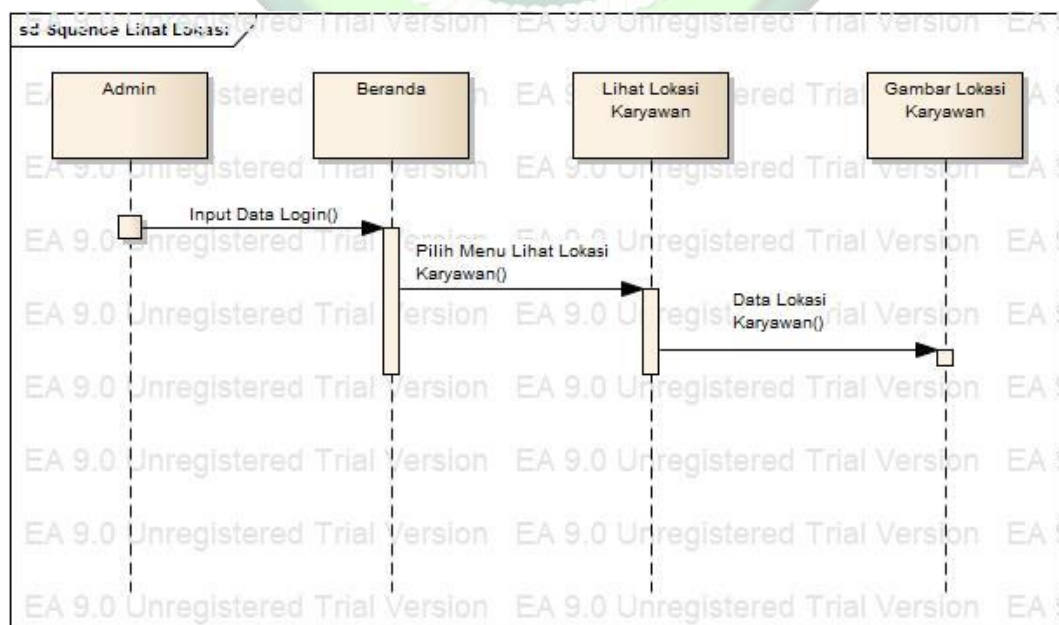
Gambar 4.14 Sequence Diagram Admin Lihat Laporan



Pada diagram ini admin dimungkinkan untuk melihat laporan transaksi semua karyawan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan admin dalam mengetahui transaksi tanpa harus menunggu laporan transaksi dari karyawan.

8. Sequence Admin Lihat Lokasi Karyawan

Gambar 4.15 Sequence Diagram Admin Lihat Lokasi Karyawan



Pada diagram ini admin bisa melihat lokasi karyawan dengan mengklik fitur lihat lokasi karyawan. Sistem akan memproses dan menampilkan lokasi karyawan dengan memanfaatkan Maps pada Google.

4.1.2.4. Perancangan Antarmuka (User Interface)

Perancangan antarmuka dilakukan aplikasi mencapai hasil yang maksimal sebelum tahap implementasi. Untuk merancang *interface* aplikasi yang akan dibuat untuk karyawan adalah tampilan *splash screen*, rancangan *login*, beranda, transaksi, edit profil, laporan dan log out. Adapun pengembangan aplikasi untuk admin adalah penambahan karyawan, edit karyawan, lihat laporan, lihat kategori, lihat lokasi karyawan.

1. Rancangan Aplikasi Karyawan *Splash Screen*

Rancangan *splash screen* merupakan tampilan awal program sebelum memasuki menu utama dari sebuah aplikasi. Berikut adalah rancangan *splash screen* sebagai berikut :

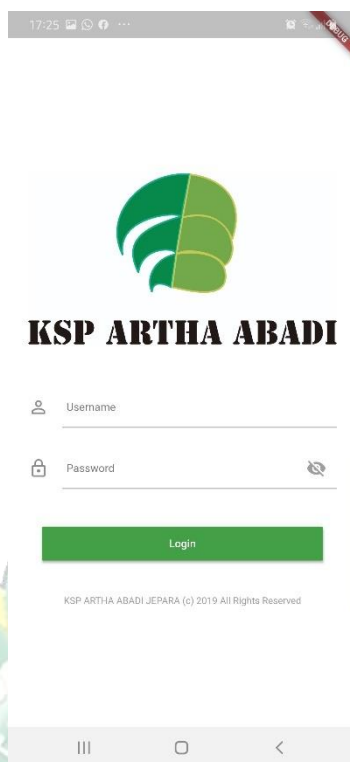
Gambar 4.16 Rancangan *Splash Screen*



2. Desain Tampilan Login

Berisi tentang *form* login dimana harus memasukkan username dan password agar bisa menuju ke halaman utama atau beranda.

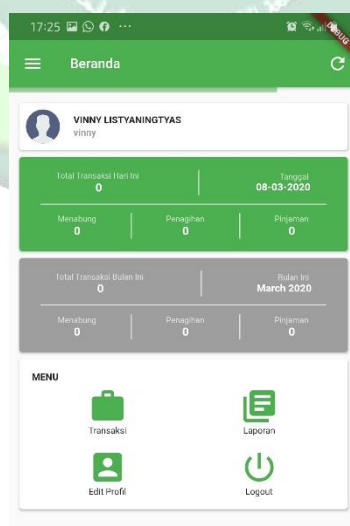
Gambar 4.17 Rancangan Login



3. Rancangan Beranda

Beranda merupakan tampilan menu utama dari sebuah aplikasi setelah berhasil melakukan proses login.

Gambar 4.18 Rancangan Beranda



4. Rancangan Transaksi

Rancangan transaksi merupakan sebuah rancangan yang diciptakan untuk memberikan sebuah gambaran pada aplikasi yang dibuat. Transaksi ini berfungsi untuk menambahkan data transaksi nasabah yang akan dimasukkan oleh karyawan KSPPS Artha Abadi Jepara.

Gambar 4.19 Rancangan Tambah Transaksi

5. Rancangan Edit Profil Karyawan

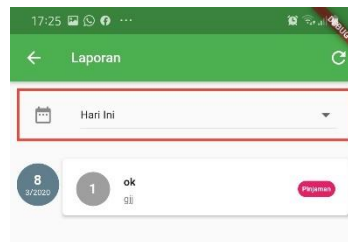
Rancangan edit profil ini bertujuan untuk merubah informasi umum pada karyawan.

Gambar 4.20 Rancangan Edit Profil Karyawan

6. Rancangan Laporan

Rancangan laporan ini berisi data transaksi yang sudah dimasukkan karyawan selama proses bekerja.

Gambar 4.21 Rancangan Laporan



7. Rancangan *Log Out*

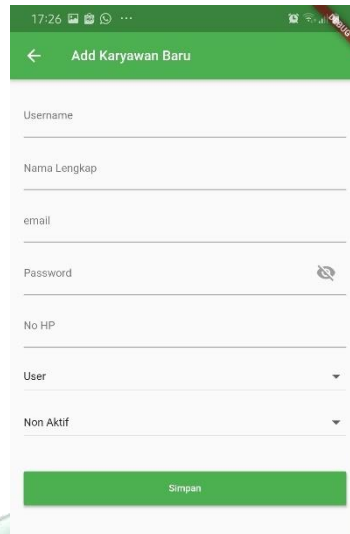
Rancangan ini bertujuan untuk mengeluarkan aplikasi yang sudah berhasil masuk pada *smarthphone*. Fitur *log out* sendiri berfungsi untuk menghindari tangan tangan jahil yang ingin memanipulasi data tanpa sepengetahuan pemilik akun.

Gambar 4.22 Rancangan Log Out



8. Rancangan Tambah Karyawan

Rancangan ini berfungsi untuk menambahkan karyawan baru yang bekerja pada KSPPS Artha Abadi Jepara. Dalam fitur tambah karyawan terdapat beberapa informasi yang harus diisi dengan sesuai data diri yang berlaku.

Gambar 4.23 Rancangan Tambah Karyawan Baru

17:26

← Add Karyawan Baru

Username

Nama Lengkap

email

Password

No HP

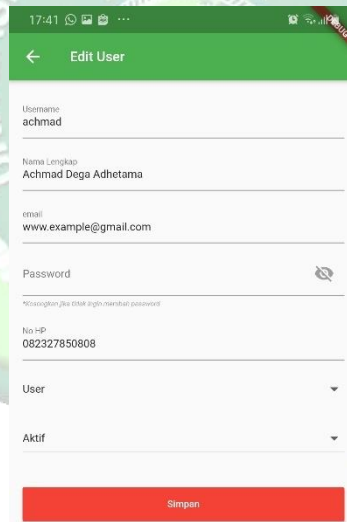
User

Non Aktif

Simpan

9. Rancangan Edit Karyawan

Tampilan edit karyawan sendiri berfungsi untuk mengedit beberapa informasi umum seperti halnya nomer telepon email, dan status kepegawaian.

Gambar 4. 24 Rancangan Edit User

17:41

← Edit User

Username
achmad

Nama Lengkap
Achmad Dega Adhetama

email
www.example@gmail.com

Password

No HP
082327850808

User

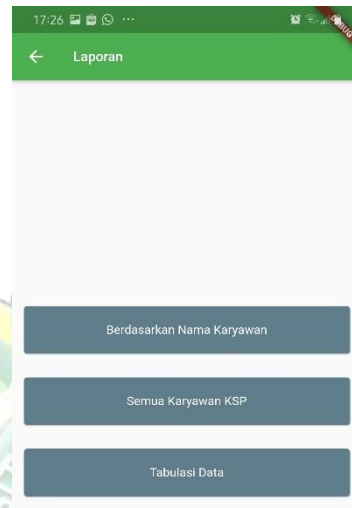
Aktif

Simpan

10. Rancangan Lihat Laporan Karyawan

Tampilan ini merupakan pengembangan pada tampilan laporan karyawan dimana admin bisa melihat laporan secara keseluruhan atau berdasarkan nama karyawan.

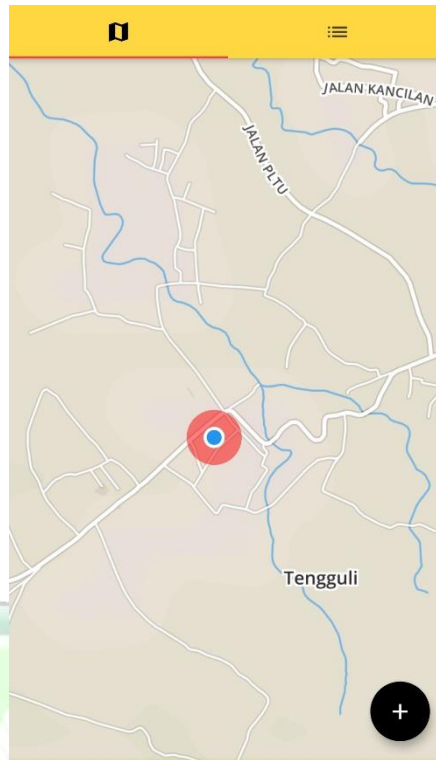
Gambar 4.25 Rancangan Lihat Laporan Karyawan



11. Rancangan Lihat Lokasi Karyawan

Rancangan ini adalah deteksi karyawan yang akan ditambahkan pada aplikasi *Si Toringi*. Dimana admin bisa mengetahui posisi karyawan tanpa harus menanyakan kepada karyawan tersebut.

Gambar 4.26 Rancangan Lihat Lokasi Karyawan



1

4.1.3. Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap penerapan sistem yang akan dilakukan sesuai dengan perancangan yang telah penulis buat sebelumnya dengan menggunakan bahasa pemrograman dart.

Berikut adalah imlementasi Si *Toring* :

1. Tampilan Aplikasi Karyawan *Splash Screen*

Tampilan *splash screen* merupakan tampilan awal program sebelum memasuki menu utama dari sebuah aplikasi. Berikut adalah tampilan *splash screen* sebagai berikut :

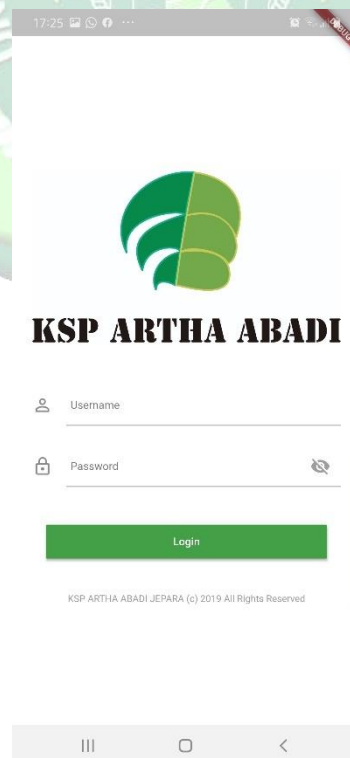
Gambar 4.27 Tampilan *Splash Screen*



2. Desain Tampilan Login

Berisi tentang *form* login dimana harus memasukkan username dan password agar bisa menuju ke halaman utama atau beranda.

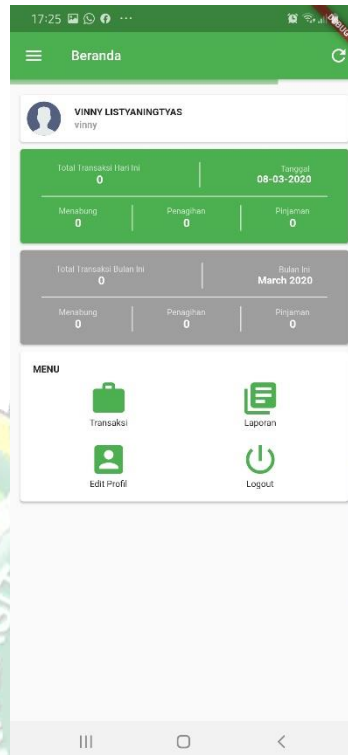
Gambar 4.28 Tampilan Login



3. Tampilan Beranda

Beranda merupakan tampilan menu utama dari sebuah aplikasi setelah berhasil melakukan proses login.

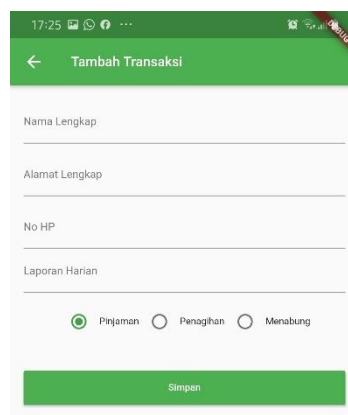
Gambar 4.29 Tampilan Beranda



4. Tampilan Transaksi

Tampilan transaksi merupakan sebuah tampilan yang diciptakan untuk memberikan sebuah gambaran pada aplikasi yang dibuat. Transaksi ini berfungsi untuk menambahkan data transaksi nasabah yang akan dimasukkan oleh karyawan KSPPS Artha Abadi Jember.

Gambar 4.27 Tampilan Tambah Transaksi



5. Tampilan Edit Profil Karyawan

Rancangan edit profil ini bertujuan untuk merubah informasi umum pada karyawan.

Gambar 4.30 Tampilan Edit Profil

6. Tampilan Laporan Transaksi

Tampilan laporan ini berisi data transaksi yang sudah dimasukkan karyawan selama proses bekerja.

Gambar 4.31 Tampilan Laporan

7. Tampilan *Log Out*

Tampilan ini bertujuan untuk mengeluarkan aplikasi yang sudah berhasil masuk pada *smarthphone*. Fitur *log out* sendiri berfungsi untuk menghindari tangan tangan jahil yang ingin memanipulasi data tanpa sepengetahuan pemilik akun.

Gambar 4.32 Tampilan *Log Out*

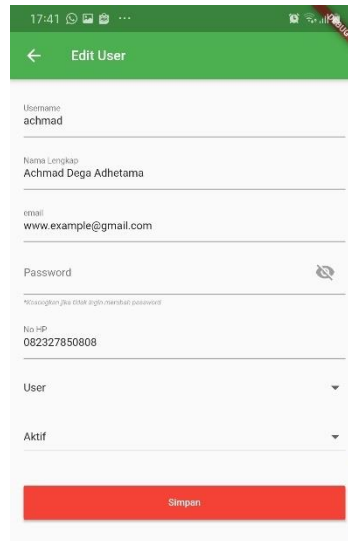
8. Tampilan Tambah Karyawan

Tampilan ini berfungsi untuk menambahkan karyawan baru yang bekerja pada KSPPS Artha Abadi Jepara. Dalam fitur tambah karyawan terdapat beberapa informasi yang harus diisi dengan sesuai data diri yang berlaku.

Gambar 4.33 Tampilan Tambah Karyawan BaruA screenshot of a mobile application form titled 'Add Karyawan Baru'. The form has a green header bar with a back arrow and the title. Below the header are several input fields: 'Username', 'Nama Lengkap', 'email', 'Password' (with an eye icon for visibility), 'No HP', 'User' (with a dropdown arrow), and 'Non Aktif' (with a dropdown arrow). At the bottom of the form is a green button labeled 'Simpan'. The background of the screenshot shows a watermark of the logo of Universitas Islam Artha Abadi Jepara.

9. Tampilan Edit Karyawan

Tampilan edit karyawan sendiri berfungsi untuk mengedit beberapa informasi umum seperti halnya nomer telepon email, dan status kepegawaian.

Gambar 4.34 Tampilan Edit User

17:41

← Edit User

Username
achmad

Nama Lengkap
Achmad Dega Adhetama

email
www.example@gmail.com

Password

No HP
082327850808

User

Aktif

Simpan

10. Tampilan Lihat Laporan Karyawan

Tampilan ini merupakan pengembangan pada tampilan laporan karyawan dimana admin bisa melihat laporan secara keseluruhan atau berdasarkan nama karyawan.

Gambar 4.35 Tampilan Lihat Laporan Karyawan

17:26

← Laporan

Berdasarkan Nama Karyawan

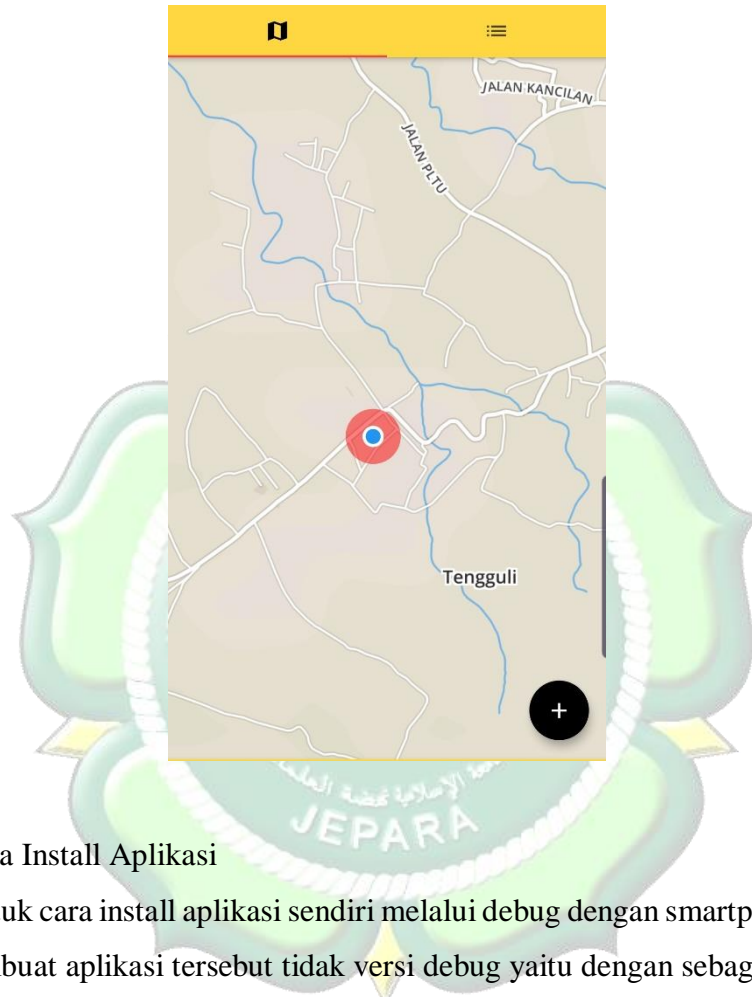
Semua Karyawan KSP

Tabulasi Data

11. Tampilan Lihat Lokasi Karyawan

Tampilan ini adalah deteksi karyawan yang akan ditambahkan pada aplikasi *Si Toringi*. Dimana admin bisa mengetahui posisi karyawan tanpa harus menyakan kepada karyawan tersebut.

Gambar 4.36 Tampilan Lihat Lokasi Karyawan



12. Cara Install Aplikasi

Untuk cara install aplikasi sendiri melalui debug dengan smartphone dimana untuk membuat aplikasi tersebut tidak versi debug yaitu dengan sebagai berikut :

Gambar 4.37 Tampilan Cara Instal Aplikasi

```

PROBLEMS 11 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL
Windows PowerShell
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

Try the new cross-platform PowerShell https://aka.ms/powershell

PS D:\SKIRPSI\telkom> flutter build apk

```

4.2 Pengujian Metode

4.2.1 Black Box Testing

Pengujian metode pada penerapan aplikasi transaksi dan *monitoring* memanfaatkan teknologi *geofencing* karyawan koperasi simpan pinjam dan pembiayaan syariah Artha Abadi berbasis *android* menggunakan black box testing yang dilakukan pada seluruh tampilan aplikasi yang disajikan tabel-tabel pengujian sesuai fungsi-fungsi dalam aplikasi.

- *Black Box Testing* pada Aplikasi

Berikut adalah tabel hasil pengujian *black box testing* untuk aplikasi *Si Toring* :

Tabel 4. 1 *Black Box Testing* Pada Aplikasi

No.	Kategori Pengujian	Hasil
1	Fitur <i>Login</i> berfungsi dengan baik.	3
2	Fitur <i>Log Out</i> berfungsi dengan baik.	3
3	Fungsi transaksi berjalan dengan baik.	3
4	Fungsi edit karyawan berjalan dengan baik.	3
5	Fungsi lihat laporan berjalan dengan baik.	2
6	Fungsi lihat posisi berjalan dengan baik.	1
7	Fungsi unggahan laporan berjalan dengan baik.	3
8	Fungsi lihat laporan karyawan berjalan dengan baik.	3
9	Fungsi edit admin berjalan dengan baik.	3
10	Fungsi tambah kategori berjalan dengan baik.	2
Total Skor		26
Jumlah Pengujian		10
Jumlah Ideal (n)		30
Jumlah Nilai Pengujian (F)		26
Persentase Kelayakan (P)		78,9%
Kriteria		Layak

4.3 Evaluasi dan Validasi Ahli

4.3.1 Evaluasi Sistem Aplikasi

Berdasarkan hasil pengujian fitur-fitur dalam di aplikasi Si *Toring* dengan metode *black box testing* dari semua scenario pengujian tiap-tiap tabel hasil pengujian berjalan sesuai harapan. Jadi dapat disimpulkan dari pengujian sistem pada aplikasi Si *Toring* dengan menggunakan metode *black box testing* adalah sistem dapat berjalan sesuai dengan harapan dan valid.

4.3.2 Validasi Kelayakan Aplikasi

4.3.2.1 Validasi Ahli

1. Ahli Materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi adalah mengumpulkan saran dan pendapat untuk melakukan revisi aplikasi Si *Toring* sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Pengujian Ahli Materi

No	INDIKATOR	Hasil
1	Apakah anda setuju jika aplikasi Si <i>Toring</i> dijadikan aplikasi berbasis mobile ?	4
2	Apakah aplikasi Si <i>Toring</i> dapat mempermudah dalam input transaksi ?	4
3	Apakah bahasa dan kalimat aplikasi Si <i>Toring</i> mudah dipahami ?	4
4	Apakah penggunaan font dan ukuran font Si <i>Toring</i> sudah baik ?	3
5	Apakah informasi data transaksi mudah dipahami ?	5
6	Apakah laporan karyawan mudah dipahami ?	4
7	Apakah lihat lokasi karyawan memberikan informasi yang jelas ?	4
Total Skor		28
Jumlah Pengujian		1
Jumlah Ideal (n)		35
Jumlah Nilai Pengujian (F)		28
Persentase Kelayakan (P)		80 %
Kriteria		Sangat Layak

2. Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi adalah mengumpulkan saran dan pendapat untuk melakukan revisi aplikasi Si *Toring* sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Pengujian Ahli Media

No.	Kategori Pengujian	Hasil
1	Fitur <i>Login</i> berfungsi dengan baik.	3
2	Fitur <i>Log Out</i> berfungsi dengan baik.	3
3	Fungsi transaksi berjalan dengan baik.	3
4	Fungsi edit karyawan berjalan dengan baik.	3
5	Fungsi lihat laporan berjalan dengan baik.	2
6	Fungsi lihat posisi berjalan dengan baik.	1
7	Fungsi unggahan laporan berjalan dengan baik.	3
8	Fungsi lihat laporan karyawan berjalan dengan baik.	3
9	Fungsi edit admin berjalan dengan baik.	3
10	Fungsi tambah kategori berjalan dengan baik.	2
Total Skor		26
Jumlah Pengujian		1
Jumlah Ideal (n)		30
Jumlah Nilai Pengujian (F)		26
Persentase Kelayakan (P)		78,9%
Kriteria		Layak

3. Responden

Penilaian aplikasi Si *Toring* juga dilakukan dengan menyebar angket yang berisi 10 pertanyaan kombinasi kepada 10 responden, berikut hasil rekapitulasi nilai sesuai butir pertanyaan :

Tabel 4.4 Hasil Pengujian Responden Karyawan KSPPS Artha Abadi Jepara

No.	INDIKATOR	Hasil
1	Apakah fitur login pada aplikasi berfungsi dengan baik ?	4
2	Apakah fitur tambah transaksi berfungsi dengan baik ?	3
3	Apakah fitur edit profil karyawan berfungsi dengan baik ?	4
4	Apakah fitur lihat laporan berfungsi dengan baik ?	3
5	Apakah fitur log out berfungsi dengan baik ?	5
Total Skor		26
Jumlah Pengujian		10
Jumlah Ideal (n)		30
Jumlah Nilai Pengujian (F)		950
Persentase Kelayakan (P)		76 %
Kriteria		Layak